

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

機動戦士ガンダム
ギレンの野望



推奨年齢

全年齢

BAN
DAI

©創通エージェンシー・サンライズ

©BANDAI 1998 MADE IN JAPAN

戦略級シミュレーションゲームとは？

『機動戦士ガンダム ギレンの野望』（以下「ギレンの野望」）は
「機動戦士ガンダム」の世界をグローバルな視点で扱った、
戦略級シミュレーションゲームです。

あなたはジオン公国軍のギレン総帥、あるいは地球連邦軍のレビル將軍となって、
自軍を勝利へと導くため、全軍を指揮し「一年戦争」を戦います。

このゲームは自らが兵器の開発から、全軍の作戦行動までを決定できる、
壮大なスケールのシミュレーションゲームです。

軍の頂点に立ち、どのような方針で敵と戦うのか？
それを決めるのはあなたです。

自分だけの「ガンダム・ヒストリー」を作る快感を思う存分味わってください。

ごあいさつ

このたびは、バンダイのセガサターン専用ソフト「機動戦士ガンダム ギレンの野望」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
ざいます。より楽しく遊んでいただくため、ぜひ、この「取扱説明書」をお読みください。なお、この「取扱説明書」は大切に
保管してください。

0079

UNIVERSAL CENTURY

0080

0079

UNIVERSAL CENTURY

0080

機動戦士ガンダム

ギレンの野望





目次

PAGE 04: メインメニュー

PAGE 05: コントロールパッドの使い方

PAGE 06: ゲームの流れ

PAGE 07: ゲームに登場する2つのマップ

PAGE 08: 部隊とは？

PAGE 09: ジオン公国軍の目的

PAGE 10: 地球連邦軍の目的

戦略フェイズ

PAGE 11: 資金と資源

PAGE 12: 各コマンドの紹介

PAGE 19: ワールドマップの見方

行動設定フェイズ

PAGE 20: 基本的な操作の方法

PAGE 21: 重要拠点へのコマンド紹介

PAGE 22: 部隊へのコマンド紹介

PAGE 26: スタックしている部隊へのコマンド紹介

PAGE 27: ZOCとは？

PAGE 27: 戦略ラインと回復

攻撃実行フェイズ

PAGE 29: このフェイズで行うこと

PAGE 29: 戦闘の流れ

PAGE 30: 局地戦とは？

PAGE 31: 指揮について

PAGE 32: 兵科マーク

一年戦争イラスト集 (PAGE 33～)

PAGE 52: 主な登場キャラクター

PAGE 55: 索引

メインメニュー

セガサターン本体のCDドアを開け、セガサターンCD『ギレンの野望』をセットし、本体の電源を入れてください。ゲームが起動し、タイトル画面が表示され、しばらくするとデモムービーが始まります。スタートボタンを押すと『メインメニュー』が現れ、“NEW GAME” “CONTINUE” “OPTION” の3つのコマンドを選択できるようになります。

NEW GAME

最初からゲーム遊ぶときに選びます。地球連邦軍かジオン公国軍を選んでください。

CONTINUE

前回、遊んだ時に保存したデータを選択し、ゲームを再開します。セーブに必要な容量は初めてセーブを行う場合143(システムデータ 1、ゲームデータ 142)です。以降ゲームデータ1ヶ所につき142です。最大本体RAMに3、カートリッジRAM(別売パワーメモリー)に15コマでセーブできます。

OPTION

このコマンドを選ぶことで、ゲームを自分の好みの設定で楽しむことができます。

AUDIO 音声をステレオかモノラルに選択します。

MARK TYPE マップ上の部隊マークを“兵科マーク”か(NORMAL)、“兵器マーク”に(REAL)選択できます。(→32ページ)

VOICE 会話で音声を再生するかどうかを選択できます。

BATTLE MESSAGE 戦闘前後の会話を行うか否かを選択できます。

BATTLE ANIME 戦闘シーンを見るか見ないかを選択できます。

HEX LINE マップのヘクス(→7ページ)ラインを表示するか否かを選択できます。

KEY CONFIG ボタン配置を選択できます。3つのボタン配置が用意されていますが、“CUSTOM”を選択することで、オリジナルのボタン配置を設定することもできます。



コントロールパッドの使い方

Lボタン / Rボタン

未行動の部隊にカーソルが移動します。またコマンド「情報」表示中に押すと、ジオン公国軍→地球連邦軍に、地球連邦軍→ジオン公国軍に表示情報を変更できます。さらに、戦闘の前にボタンを押しておくことで、戦闘シーンを見るか見ないかを切りかえられます。

方向ボタン

マップカーソルの移動、コマンドの選択に使用します。

スタートボタン

コマンドを選択し「スタートボタン」を押すことで、コマンドの説明を表示することができます。また、戦略コマンド、全体コマンドの呼び出しにも使用します。

Xボタン

地球マップで押すと宇宙マップへ、宇宙マップで押すと地球マップへ変更されます。

Yボタン

ミノフスキーレーダーを使用します。マップ上の「ミノフスキー粒子」の濃度を色の濃さで確認することができます。

Zボタン

宇宙マップもしくは地球マップごとの部隊表を開きます。部隊を方向ボタンで選び決定すると、選択した部隊にカーソルが移動します。

Cボタン

コマンドの決定、呼び出し、マップ上の部隊選択などに使用します。

Bボタン

選択を取り消します。またメッセージが表示されているときに押すと、メッセージの表示スピードを早めることができます。

Aボタン

コマンドの決定、呼び出し、マップ上の部隊選択などに使用します。

※上記の説明は、KEY CONFIG TYPE 1の場合です。この取扱説明書の操作説明は全て TYPE 1を元に行います。

ゲームの流れ

このゲームは“戦略フェイズ”“行動設定フェイズ”“攻撃実行フェイズ”という3つのフェイズから成り立っています。まず、あなたの軍から“戦略フェイズ”“行動設定フェイズ”“攻撃実行フェイズ”を行い、次に相手の軍が同様に3つのフェイズを行います。この一連のサイクルを1ターンと呼びます。

戦略フェイズ

“戦略フェイズ”では、あなたは軍全体の行動を決定します。あなたは、部下の人事・新兵器の開発・作戦の開始などを行うことができます。

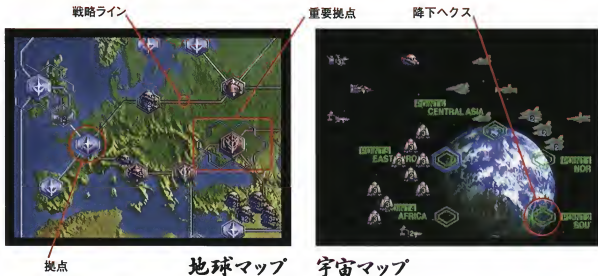
行動設定フェイズ

“行動設定フェイズ”では、実際に部隊（→8ページ）の指揮を行います。あなたは、兵器の生産・部隊の移動・攻撃などを設定することで、敵部隊と戦います。このフェイズの操作は〈作戦行動の委任〉（→18ページ）を使うことで、コンピューターに任せることもできます。

攻撃実行フェイズ

“攻撃実行フェイズ”は“行動設定フェイズ”で行った攻撃命令を実行します。このフェイズは自動的に行われ、次々と設定した戦闘が実行されます。この後、敵の行動が行われ1ターンの終了となります。ただし、条件によってターンが終了する前に局地戦（→30ページ）が行われることがあります。これらを繰り返すことで、ゲームは進行して行きます。

ゲームに登場する2つのマップ



『ギレンの野望』では、地球マップと宇宙マップ、2つのワールドマップ(→19ページ)が用意されています。これらのマップは、ヘクスと呼ばれる六角形のマスで構成され、このマスの上に両軍の部隊(→8ページ)が配置されます。また、マップ上には、都市・基地が点在しています。これらを『ギレンの野望』では、“拠点”(→15ページ)と呼び、部隊への補給・軍の資金や資源の補充を行う役割を持っています。この拠点をいかに増やすかが勝利の鍵であり、ゲームの目的でもあります。また、拠点の中に“重要拠点”(→21ページ)という特別な拠点があり、生産・輸送・廃棄などの他の拠点にはない重要な機能を持っています。そして、拠点同士を結ぶ“戦略ライン”は部隊の補給や移動において重要な役割を果たします。(→27ページ)

その他に、宇宙マップの地球上にある『6つの降下ヘクス』は特別な機能を持っています。このヘクス上で『大気圏突入能力』を持つ部隊は、地球に降下することができます。

※“重要拠点”“拠点”“戦略ライン”は、ジオン軍が赤、連邦軍は青、中立の場合は白で示されます。

部隊とは？



部隊



『ギレンの野望』では、マップ上に展開する“部隊”を使い戦闘を行います。部隊は、1～6機までの兵器で構成され、兵器ごとに構成機数は異なります。モビルスーツ（以下:MS）・戦車・戦闘機などの小型兵器は複数で、モビルアーマー（以下:MA）・艦船などの大型兵器は1機で部隊が構成されます。また、部隊は1ヘクスに最大3部隊までスタック（→26ページ）させることができ、弱い兵器でも数を揃えることで、強力な兵器にも対抗することができるのです。また、キャラクターを部隊に配属（→14・17ページ）することで、部隊を強化することができます。

※ジオン軍は赤、連邦軍は青で示されます。

ジオン公国軍の目的

背景

コロニー落としによって、地球連邦軍に壊滅的なダメージを与えた『ジオン公国軍』は宇宙のほぼ全域を手中に収め、地球への大規模な降下作戦を計画します。あなたは『ギレン総帥』となって、地球連邦軍を打倒してください。スペースノイドの自立と、地球圏掌握の野望は、あなたの手腕に委ねられています。

勝利条件

勝利を収めるには、150ターン以内に地球連邦軍の重要拠点である“ジャブロー”を制圧しなくてはなりません。もし、ジャブローが制圧できない場合、勝敗は判定に委ねられます。また重要拠点“サイド3-ズムシティ”を制圧されたり、ギレン総帥が戦場で死亡したときに、敗北したことになります。



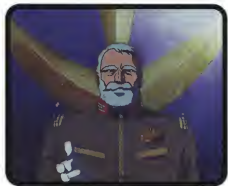
地球連邦軍の目的

背景

『地球連邦軍』は初戦の大敗を挽回すべく、MS開発作戦『V作戦』を計画します。これを機に、劣勢を強いられた連邦軍の逆襲は始まります。あなたは、ジオン公国から奇跡の生還を遂げた『レビル将軍』となって、ジオン公国軍を打倒し、ギレン総帥とザビ家の野望を阻止してください。

勝利条件

勝利を収めるには、150ターン以内にジオン公国軍の重要拠点“サイド3-ズムシティ”を制圧しなくてはなりません。もし、サイド3-ズムシティが制圧できない場合、勝敗は判定に委ねられます。また重要拠点“ジャブロー”を制圧されたり、レビル将軍が戦場で死亡したときに、敗北したことになります。



戦略フェイズ

『ギレンの野望』の中核となるのが、この戦略フェイズです。

あなたは、軍の方針を定め、戦いを有利に進むよう努力してください。
果たしてどんなドラマが、あなたの手で生み出されるのでしょうか……？

資金と資源

ゲーム中、資金と資源は、非常に重要な役割を果たします。資金は、新兵器開発・軍事研究・諜報活動などを行うために使用します。また、資源は兵器を生産するために必要で、資源がなくては戦うことすらできません。資金と資源は、ターンの最初に補充され、拠点の制圧によって、補充量を増やすことができます。また、ゲームスタート後しばらくは、中立都市との貿易によって、資金を獲得できます。これはゲーム中に起きる、あるイベントが発生するまで続きます。

戦略フェイズ	
情報	シオン公国軍 14/150 TURN
研究	資金 5,952 専長拠点数 6
開発	総収入 6,239 拠点数 20
人事	資源獲得量 500 部隊数 100
セーブ	資金 672 MS 72
特別	総生産量 3,519 MA 0
終了	資源消費量 500 重甲 0
	航空 1
	基礎技術LV 3/55% 宇宙 6
	MS技術LV 4/53% 艦隊[宇] 21
	MA技術LV 3/55% 艦隊[空] 0

各コマンドの紹介

1 情報

諜報予算投入

資金を諜報部に投入し、諜報能力を上昇させます。これを行うことで、敵軍の情報を、より詳細に見ることができます。このコマンドは、1ターンに1回しか使用できません。



〈軍隊情報のデータ〉

資金	軍が保持している総資金です。
総収入	軍が毎ターン獲得できる資金です。
部隊維持費	部隊を維持するために、毎ターン消費する資金です。
資源	軍が保持している総資源です。
総生産量	軍が毎ターン獲得できる資源です。
部隊消費量	部隊を維持するために、毎ターン消費する資源です。

基礎技術LV	軍の基礎開発技術の水準です(最高16)。/の右は技術蓄積度で、これが100%になると、技術レベルが1上昇します。
MS技術LV	軍のMS開発技術の水準です(最高16)。/の右は技術蓄積度で、これが100%になると、技術レベルが1上昇します。
MA技術LV	軍のMA開発技術の水準です(最高16)。/の右は技術蓄積度で、これが100%になると、技術レベルが1上昇します。
重要拠点数	軍が保持している重要拠点の数です。
拠点数	軍が保持している拠点の数です。
部隊数	軍が保持している部隊の数です。最大150部隊所持できます。
MS～艦船[水]	軍が保持しているMS～艦船[水]の数です。(→32ページ)

情報を見る

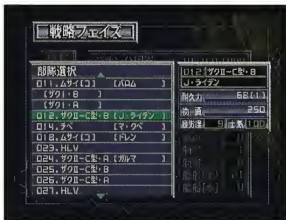
自軍・敵軍の情報を見ます。諜報レベルが低いと、敵軍の情報を詳細に見ることができないので注意してください。このコマンド後、さらに4つのコマンドが実行できます。

部隊

部隊の情報を見ることができます。部隊を構成する兵器の種類や兵器のデータ・配属されたキャラクターの能力を調べることができます。

〈部隊情報のデータ〉

耐久力	部隊の耐久力。0になると破壊される。カッコ内の数字は部隊内の兵器数。
物資	部隊の所持する物資。《移動》《戦闘》《散布》《捜乱展》《索敵》で使用する。
疲労度	部隊の疲労度。《戦闘》や《感知》で増加し、拠点上や搭載によって回復する。疲労がたまると命中率や回避率に悪影響が出る。
士気	部隊の士気。戦闘に勝つと増え、負けると減る。士気が低いと疲労しやすい。



人物

キャラクターの情報を見ることができます。キャラクターの能力や配属された部隊を調べることができます。

《人物情報のデータ》

階級	軍の階級を表す。階級は、伍長〜大將まであり、階級が高いほど、他の部隊への影響が高まる。階級は〈人事〉で上げることができ、佐官（少佐）以上になると指揮範囲が生じて、周囲の部隊に指揮効果を及ぼす。
ランク	キャラクターの強さ。ランクにはD〜S段階があり、Sに近づくほど強い。右の数値は経験値で、戦闘で獲得でき一定数値ごとにランクが上昇する。
魅力	カリスマ。そのキャラクターの指揮する部隊の士気・戦闘力を高める。
指揮	統率力。そのキャラクターの指揮する部隊の命中率・回避率を高める。
耐久	なにより強さ。そのキャラクターの配属された部隊の耐久力を高める。
格闘	格闘センス。配属された部隊の格闘命中率・攻撃回数を高める。
射撃	射撃センス。配属された部隊の射撃命中率・攻撃回数を高める。
反応	一種の直感力。配属された部隊の攻撃回避率を高める。



◀ キャラクターデータと兵器データは一緒に表示されない場合もあります。

兵器

現在、生産可能な兵器のデータを見ることができます。

《兵器情報のデータ》

センサー	索敵範囲に影響。D〜Sまで存在する。
耐久力	兵器の耐久力の上限。
運動性	主に兵器の回避率と、わずかに命中率に関係する。
移動力	どれくらい動けるかの目安。地形などにより上下する。
最大物質	兵器が搭載できる物質の上限。

戦闘消費	戦闘を行うのに必要な物質。足りないとき攻撃、反撃を行えない。
移動消費	移動を行うのに必要な物質。足りないとき周囲1ヘクスしか移動できない。
武装	兵器が装備している武器で、最大4つまで存在する。右から攻撃、命中、射程を表す。
適正	兵器がどの地形で戦うのが有利を表す。文字が明るい程、適性が高いことを示す。（〜15ページ）
搭載	その兵器が搭載できる部隊数。

拠点

拠点のデータを見ることができます。重要拠点の場合、ドックで何が生産されているのかを見ることができます。

《拠点情報のデータ》

収入	その拠点を制圧することで毎ターン得られる資金。
生産量	その拠点を制圧することで毎ターン得られる資源。
防衛レベル	拠点の強さを表す。1～15まで存在する。
砲台数	拠点上で戦闘を行う際、自動的に行われる支援砲撃の砲台の数。
防御効果(%)	拠点の持つ防衛力。高いほど敵の攻撃を防ぎやすい。
部隊数	重要拠点に駐留している部隊数。
ドックデータ	重要拠点で、何を生産していて、何ターンで完成するかを示す。1つの重要拠点で、最大8部隊まで生産できる。

《地形適性の種類》

分類	地形
陸	平地、荒野、雪原、洞窟、基地、雪原基地、陸 / 海
水	海、湖 / 川
宇	宇宙、隕石、残骸、サイド宙域、破損コロニー、地球宙域、 月宙域、要塞、要塞宙域、月基地
空	空中(地球マップ上での飛行兵器の地形適性)
砂	砂漠、基地
山	山岳、雪山、基地
森	森林、密林、基地



2 研究

資金を投入し、技術蓄積度を上昇させます。投入する資金は、3段階から選択し、額が多いほど効果は高まります。資金の投入は、1ターンに1回しか行えません。(技術LVが上がるほど、多くの資金が必要です。)

基礎技術研究

自軍の基礎技術蓄積度を上昇させます。蓄積度が100を越えると、基礎技術LVが1上昇します。艦船や航空機・戦車の開発などに影響します。また、生産コストを軽減させる効果もあります。

MS技術研究

自軍のMS技術蓄積度を上昇させます。蓄積度が100を越えると、MS技術LVが1上昇します。MSの開発に影響します。

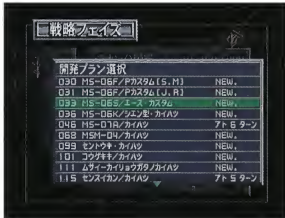
MA技術研究

自軍のMA技術蓄積度を上昇させます。蓄積度が100を越えると、MA技術LVが1上昇します。MAの開発に影響します。

3 開発

このコマンドを選択すると、現在実行可能な開発プランが提示されます。右に“NEW”と表示されているものは、まだ開発を開始していないプランです。“アト2ターン”と表示されている場合、既に開発が開始されているプランで、2ターン後にその兵器が生産可能になります。

開発プランを選択すると、開発プランの解説と、必要な資金が表示されます。ここで、予算を投入すれば開発をスタートさせることができます。また、さらに追加予算を投入することで、開発期間を半分に短縮することもできます。



4 人事

キャラクターの人事を行います。人事は重要拠点に駐留中のキャラクターにのみ行うことができます。コマンド選択後、キャラクター一覧が表示され、人事を行うキャラクターを選択できます。選択後、4つのコマンドが表示されます。

配属

“ミハイゾク”のキャラクターを部隊に配属します。キャラクターは必ず1つの兵器に搭乗するので、兵器数が複数の部隊は2つの部隊に分割されます。

解任

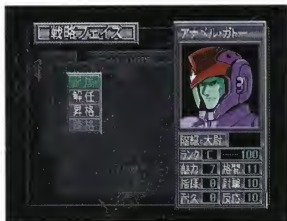
部隊に配属中のキャラクターを解任し“ミハイゾク”にします。解任したキャラクターは同じターンに配属することはできません。

昇格

キャラクターの階級を上げます。戦闘によって経験値をため、ランクを上げることで〈昇格〉を行うことができます。ただし、階級ごとに設定された階級定員を越えて昇格させることはできません。つまり、あるキャラクターの階級を〈昇格〉させるために、その階級の誰かを〈降格〉させなくてはならないのです。

降格

キャラクターの階級を下げます。ただしゲームスタート時のそのキャラクターの階級よりも下に降格させることはできません。



〈階級定員〉

将官 (少将・中将・大將)	9 名
佐官 (少佐・中佐・大佐)	14 名
尉官 (少尉・中尉・大尉)	20 名
その他	制限なし

5 セーブ

現在の状態を、本体RAMまたはカートリッジRAMに保存します。初めてのセーブには143(システムデータ 1、ゲームデータ 142)の空き容量が必要で、以降ゲームデータ1ヶ所につき142使用します。最大本体RAMに3つ、パワーメモリーに15コまでデータを取っておくことができます。

6 特別

作戦行動の委任

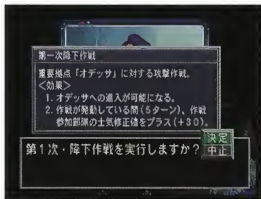
“ストラテジーモード”のオン/オフを行うことができます。“ストラテジーモード”とは、行動選択フェイズの操作をコンピューターに任せるモードのことです。このモードをオンにすることで、プレイヤーは戦略にのみ集中することができます。オン/オフの選択実行はゲーム中各1度しか行えません。

その他

部下より提案された“攻撃作戦”“開発作戦”“特殊計画”を実行します。ゲームスタート時に、ジオン公国軍では“第一次降下作戦”、地球連邦軍は“V作戦”が提案されます。提示された作戦や計画を選択すると、確認のメッセージの後に説明が表示されます。内容を確認し、実行するかどうかを決めてください。一部の作戦は、実行によって戦略フェイズが終了してしまいます。実行するために資金が必要な作戦もあります。また、敵の重要拠点は“攻撃作戦”を実行しないと進入することができません。

7 終了

戦略フェイズを終了させます。



ワールドマップの見方



マップ全体図



地形情報

ウチュウ	
ボウギョ [□]
ノウド	□%

地形名

地形の防御力

ミノフスキー粒子の濃度

戦略フェイズでも、行動設定フェイズ同様ワールドマップを見ることができます。通常、戦略フェイズでは国力データが表示されているため、マップを見ることはできません。ですが、Bボタン（キャンセルボタン）を押すことで、行動設定フェイズと同じ様にマップを見ることができます。

戦略フェイズでのマップ操作は、行動設定フェイズとほぼ同じです。Xボタンで地球マップと宇宙マップの切り替え。拠点・部隊にカーソルを合わせてAかCボタン能力表示。Zボタンで自軍の部隊表を表示することができます。

戦略フェイズの場合、スタートボタンを押すと国力データの表示に戻ります。

行動設定フェイズ

慎重に考えられた戦略を活かし、部隊を実際に動かすのが、
この行動設定フェイズです。

兵器の生産、部隊の移動・戦闘…やらなければいけないことはたくさんあります。

基本的な操作の方法

部隊は1ターンの間に〈移動〉〈攻撃〉〈索敵〉のそれぞれを、1回ずつ行うことができます。カーソルで指示を与えたい部隊を選び、決定してください。実行できるコマンドが表示され、コマンドを選択することができます。また、Zボタンを押すことで自軍の部隊表を開くことができます。部隊名の右に“E”が表示されていれば移動の終了を、“A”はオート移動が設定されていることを、“T”なら輸送中であることを示しています。(Tの横の数字は残り輸送ターン数です。)



スタートボタンを押すと、4つのコマンドが表示されます。〈宇宙 / 地球〉は、マップを宇宙・地球のそれぞれに変更します。〈全体マップ〉で宇宙、地球それぞれの戦場マップの全体図を開きます。〈情報〉は戦略フェイズの〈情報を見る〉と同じ機能です。

〈フェイズ終了〉は、行動設定フェイズを終了し、攻撃実行フェイズに移行するために使用します。

重要拠点へのコマンド紹介

1 部隊

拠点に〈駐留〉している部隊を選択し、駐留部隊を操作します。コマンド選択後に現れる駐留部隊の一覧から、部隊を選ぶことができます。

2 生産

拠点で兵器を〈生産〉します。コマンドを選択すると生産画面が呼び出され、兵器リストから兵器を選択し、選択した兵器を生産することができます。なお、兵器は生産が終わるまでに、数ターンかかるものもあります。(生産にはドックの空きが必要です。)

ドック 0-0		資金	5,952	資源	672
MS 兵器 生産 価格 終了	兵器名	機数	資金	資源	期間
	ザクI	3	282	908	2
	ザクIノR.R	1	188	300	2
	ザクIノ35	1	188	300	2
	ザクII G	3	501	900	2
	ザクII-F型	3	564	1,200	2
	ザクIIノC.R	1	282	400	2
	ザクII-J型	3	564	1,200	2
	デザートザク	3	705	1,440	2
	ザクマシンタイプ	3	648	1,350	2
ザクIIS/O. 2	1	752	900	3	

3 廃棄

拠点に駐留している部隊を〈廃棄〉します。廃棄によって、部隊を生産した時に消費した“資源”を回収できます。(マップ上で行うHLVの廃棄では資源の回収はできません。)

4 打ち上げ

地球上の拠点でのみ実行可能なコマンドです。拠点に駐留する“宇宙艦船”もしくは“HLV”を宇宙に打ち上げることができます。

5 輸送

拠点に駐留する部隊を、他の重要拠点に輸送します。輸送にはターンの経過が必要です。
地球→地球・宇宙→宇宙:2ターン
地球→宇宙・宇宙→地球:3ターン

部隊へのコマンド紹介

1 移動

部隊を〈移動〉させます。コマンド選択後その部隊が移動可能なヘクスが黄色で表示されます。行きたいヘクスにカーソルを合わせ、決定することで、移動を行うことができます。戦略ライン(→27ページ)上では、部隊の移動力は約2倍になります。また、移動後に〈攻撃〉と〈索敵〉を行うことも可能です。

さらに、条件によって、以下のコマンドを実行することができます。

突入

移動先に“地球への降下ヘクス”(→7ページ)を選択したときに、大気圏突入能力を持つ“ホワイトベース”“ベガサス”“HLV”“ザンジバル”“コムサイ”と“ガンダム”ならば〈突入〉することができます。部隊は、突入した降下ヘクスに応じて、地球マップ上に降下することができます。

搭載

移動先に、艦船などの“搭載能力”を持つ兵器があれば、その兵器に部隊を〈搭載〉することができます。〈搭載〉した部隊はその艦船の中に留まることができ、一緒に移動することができます。

駐留

移動先が自軍の重要拠点の周囲6ヘクスの場合、その部隊は〈駐留〉することができます。〈駐留〉した部隊はその重要拠点で行われる局地戦(→30ページ)に参加することができます。また、兵器の種類によっては〈武装〉を変更することができます(→25ページ)。

進入

移動先が敵軍の重要拠点の周囲6ヘクスの場合〈進入〉することができます。〈進入〉した部隊はその重要拠点で行われる局地戦(→30ページ)に参加します。ただし〈進入〉するには、その重要拠点に対する“攻撃作戦”が発動されていなければなりません。

制圧

敵軍の拠点上にいる部隊は、このコマンドを実行し、その拠点を自軍のものにできます。ただし、このコマンドが実行できるのはMSと車両(地球マップのみ)、輸送艦を除く艦船(宇宙マップのみ)だけです。

待機

移動後、何もしないためのコマンドです。

中止

移動または攻撃の指示をキャンセルするためのコマンドです。

2 攻撃

部隊に攻撃の指示を与えます。〈移動〉や〈索敵〉を実行した部隊でも行うことが可能です。〈攻撃〉の指示をだすと、〈攻撃〉可能な敵部隊が黄色い枠で示されますので、方向ボタンで選び、決定してください。部隊によっては2ヘクス以上離れている敵を攻撃することも可能です。スタック(→26ページ)内の1部隊が攻撃を行うと、残りの部隊も自動的に攻撃状態になります。敵1部隊に対して、同時に6スタックまで攻撃指示を行えます。行動設定フェイズで行うのは、あくまで戦闘の指示だけです。実際の戦闘は、攻撃実行フェイズで行われます。

3 索敵

〈索敵〉を行い「未確認部隊(色のない敵部隊)」を認識することができます。見確認部隊の情報を見ると「UNKNOWN」と表示されますが、〈索敵〉に成功すると、未確認部隊の正体が判明します。こうすることで、部隊情報の確認、射撃命中率の上昇などの効果を得ることができます。ただし、ミノフスキー粒子の濃度が高いと〈索敵〉を失敗する可能性があります。

4 特殊

部隊の兵器・配属されているキャラクターに応じて、さまざまなコマンドを実行することができます。

散布

ミノフスキー粒子を散布し〈索敵〉されにくくします。〈索敵〉されていない部隊は、攻撃が当たりにくくなります。〈散布〉の効果は数ターンに渡り有効です。

攪乱膜

〈攪乱膜〉を形成します。ビーム攪乱膜があるヘクスはビーム兵器の通過を防ぐ効果を持ちます。この効果は1ターン持続します。“バブリク”“ジッコ”にのみ実行可能なコマンドです。

感知

一部のキャラクター（NT能力者）のみ実行可能なコマンドです。基本的な機能は〈索敵〉と同じですが、必ず成功します。

分離

部隊を2つの部隊に分離させます。“マゼラアタック”“ムサイ”にのみ実行可能なコマンドです。

変形

部隊の戦闘形態を変更します。“ドダイYS / ザク”“ドダイYS / グフ”“Gファイター / ガンダム”“Gアーマー”が実行可能なコマンドです。

武装

拠点に駐留せずに、武装を変更できます。“陸戦型ガンダム”にのみ実行可能なコマンドです。

5 武装

拠点に駐留中の部隊の武装を変更します。

6 発進

搭載された部隊を出撃させます。ただし、搭載した部隊が〈移動〉した後は、〈発進〉を行うことはできません。

7 オート

部隊にオート移動先を設定します。設定された部隊は指定されたヘクスを目指して自動的に移動します。目的地に到達すると、その部隊のオート移動は解除されます。オートの設定をされた部隊は、右下にAと表示されます。

オート移動を設定した部隊を再び指定し、〈オート〉を〈OFF〉にすることで、オート移動を解除することができます。

8 能力

部隊の能力を確認することができます。基本的に、部隊の能力の見かたは〈情報〉(→13、14ページ)のときと同じです。

スタックしている部隊へのコマンド紹介

艦船などの大型兵器を除き、同じヘクスに最大3つまで部隊を配置することができます。これをスタックといいます。通常、コマンドは1部隊に対して与えるものですが、スタックした部隊の全てを行動させるコマンドもあります。スタックしている部隊に指示を与えるときには、スタックしているすべての部隊に命令をだすのか、それともスタックしている部隊の1つに指示をだすのかを選択する必要があります。

以下に部隊がスタックしているときにのみ使用できるコマンドを解説します。

1 イドウ

スタックしている部隊を、同じヘクスへ〈移動〉させます。ただし、スタック時の移動は搭載、他の部隊とのスタックで制限を受けます。搭載、スタックを行う時は1部隊ごとに個別に行動させてください。

2 コウゲキ

スタックしている部隊を、同じヘクスに〈攻撃〉するよう指示を与えます。

3 コウゲキチュウシ

スタックしている部隊に与えた〈攻撃〉のコマンドをキャンセルします。

4 タイレッツヘンコウ

スタックしている部隊の隊列を変更します。隊列は、上の部隊（前列）ほど攻撃を受けやすく、下の部隊（後列）ほど攻撃を受けにくいという傾向があります。

ZOCとは？

『ギレンの野望』にはZone of Control (以下:ZOC) の概念があります。ZOCとは、部隊の持つ支配地域の事で、敵部隊の進行を阻む効果を持ちます。『ギレンの野望』では、2つ以上の部隊に隣接するヘクスにZOCが発生します。そのため、ZOCの効果を利用するには、最低2つの自軍部隊が必要となります。

AとBの間には1ヘクス空きがありますが、ここにはZOCが発生します。敵軍はこのヘクスを一度の移動で通過することはできません。このヘクスで移動を停止しなければならないのです。



戦略ラインと回復

1 戦略ライン

このゲームでは、戦略ラインが重要な意味を持っています。戦略ラインとは、拠点同士を結ぶライン(→7ページ)で、この戦略ラインを占領下に置くことによって、戦争の展開を優位に進めることができます。

自軍の占領下にある戦略ライン上では部隊の移動力が増加します。また、戦略ライン上でターンを終了した部隊は、物資が回復します。

戦略ラインを占領するには、戦略ライン上に敵部隊のいない状態で、戦略ラインの両端にある拠点・重要拠点を制圧する必要があります。また、両端を制圧していなくても、戦略ライン上にある自軍ユニットと、片端にある自軍制圧下にある拠点が繋がっていれば、自軍ユニットと間の戦略ラインは占領下になります。



2 回復

戦略ライン・拠点・重要拠点・本拠地（局地戦マップ）・防衛ポイント（局地戦マップ）上で、ターンを終了した部隊および、艦船に搭載されている部隊は、耐久力・物資・疲労が回復します。

※重要拠点では、部隊を構成する兵器数も回復します。その場合、資金と物資を消費します。

《部隊能力の回復》

	耐久回復力	物資補給量	疲労回復量
重要拠点	多	多	多
拠点	少	少	少
本拠地（局地戦マップ）			
搭載			
防衛ポイント（局地戦マップ）	少	少	少
戦略ライン	回復しません		回復しません

攻撃実行フェイズ

行動設定フェイズで出した戦闘指示は、このフェイズで実行されます。
あなたの与えた指示は果たして正しかったのでしょうか？
それがこのフェイズの結果により、明らかになるでしょう。

このフェイズで行うこと

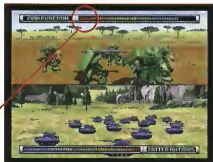
攻撃実行フェイズでは、あなたは操作を行うことができません。行動設定フェイズの設定に従って戦闘が自動で行われます。このとき、戦闘に参加している各部隊の耐久力が表示され、どの程度のダメージを受けたのかがわかるようになっています。耐久力が0になった部隊は破壊され、配属されていたキャラクターは“負傷”し、しばらくの間、戦闘に参加できなくなります。なお、敵軍の攻撃実行フェイズでは、敵の攻撃に対して〈反撃〉または〈防御〉を選択することができます。反撃を選択することで敵に攻撃を行うことができ、防御を選択すれば敵の攻撃が当たりにくくなり、部隊の破壊を防ぐことができます。

戦闘の流れ

戦闘画面では自軍部隊が画面上半分に、敵軍部隊が下半分に表示されます。

まず、射撃武器による攻撃が行われます。どちらも撃破されなければ、部隊が格闘武器をもっている場合、続いて格闘戦を行います。また、部隊がスタックしている場合、最前列の部隊のみ格闘戦を行います。

耐久力ゲージ



局地戦とは？

行動設定フェイズで重要拠点に〈進入〉した部隊がいた場合に、敵の攻撃実行フェイズの終了後に“局地戦”が行われます。局地戦が発生すると、重要拠点マップ（重要拠点ごとに用意された特別マップ）に切り替わり、戦いが始まります。

局地戦は、まず自軍の行動設定フェイズから開始し、攻撃実行フェイズへと移行します。次に敵の行動設定フェイズと攻撃実行フェイズが行われます。これが5セット行われても、重要拠点が〈制圧〉できなければ、局地戦は次のターンに継続します。局地戦マップの敵本拠地を制圧するか、敵部隊を全滅させると、その重要拠点の制圧を行えます。

スタートボタンを押すとコマンドが表示されます。（→20ページ）



※局地戦が行われたターン中は、その重要拠点での兵器の生産が中断されています。

※局地戦が行われると、その重要拠点へ輸送中の部隊は各軍の本拠地（ジオン軍：サイド3-ズムシティ、連邦軍：ジャブロー）への輸送に切り替わります。

脱出

局地戦を放棄し、地上マップ（または宇宙マップ）へと〈脱出〉することができます。スタックごと〈脱出〉することはできません。1部隊ずつ〈脱出〉させてください。

指揮について

1 指揮効果

キャラクターが配属されていない部隊は、同一ヘクスにスタックされた他の部隊のキャラクターの影響を受けます。これを“指揮効果”と呼び“指揮・魅力”の数値が高いキャラクターほど、他の部隊に与える影響が高まります。(→14ページ)

2 指揮範囲

階級が佐官(少佐)以上になると、キャラクターの周囲に“指揮範囲”が発生します。そして、その範囲内の部隊に“指揮効果”を与えることができます。指揮範囲は階級が高くなるほど広がり、1～6ヘクスまで変化します。












なお、指揮範囲はマップ上の部隊にカーソルを合わせ、しばらくして表示される枠で確認することができます。

3 指揮権

スタック内に複数のキャラクターがいたり、複数の指揮範囲が重なっている場合に“指揮効果”は、最も高い階級のキャラクターのものが与えられます。階級が高くても能力が低いキャラクターは、マップの配置に気を付けてください。

兵科マーク

このゲームはOPTIONでマップ上の部隊マークを選択できます。(→8ページ) 下記の表では兵科マーク(NORMAL)の見方を示します。

〈名称〉	〈コメント〉	〈拠点制圧〉	〈代表ユニット〉
 小型車両	戦車等の地上ユニット。移動力は小さい	○	61式戦車・マゼラアタック
 大型車両	大型の地上ユニット。搭載能力を持つ	○	ビッグトレー・ダブデ
 戦闘機	航空 / 宇宙ユニット。移動力が大きい	×	セイバーフィッシュ・ドップ
 攻撃機(爆撃機)	地上ユニットへの攻撃を目的とした航空兵器	×	フライマンタ・ドダイ
 大型機	搭載能力を持つ航空ユニット。拠点制圧不可	×	ミデア・ガウ
 艦船	宇宙戦艦・潜水艦のユニット	○*1	マゼラン・ユーコン
 モビルアーマー	対艦・対モビルスーツ用の機動兵器	×	ボール・エルメス
 モビルスーツ	人型機動兵器。拠点制圧可能	○	ジム・ザク
 砲撃戦用モビルスーツ	支援型機動兵器。射程が長い	○	ガンキャノン・ザクキャノン
 重モビルスーツ	対モビルスーツ用に重武装を施した機動兵器	○	FAガンダム・ドム
 HLV	地上→宇宙間のユニット輸送を行なう	×	HLV

*1 潜水艦は制圧不可

*2 一度地球に降下したHLVは移動できない

HISTORY
OF
ONE YEAR
WAR

HISTORY
OF
ONE YEAR
WAR

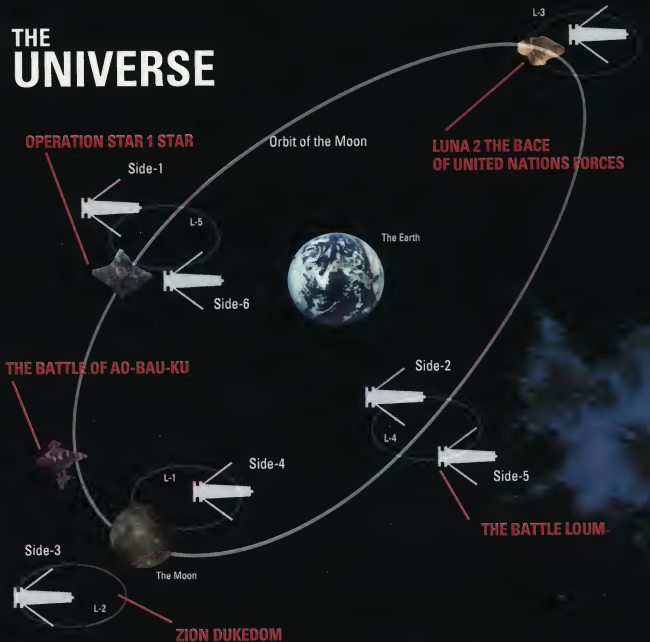




The Zabis

The wartime begin.

THE UNIVERSE

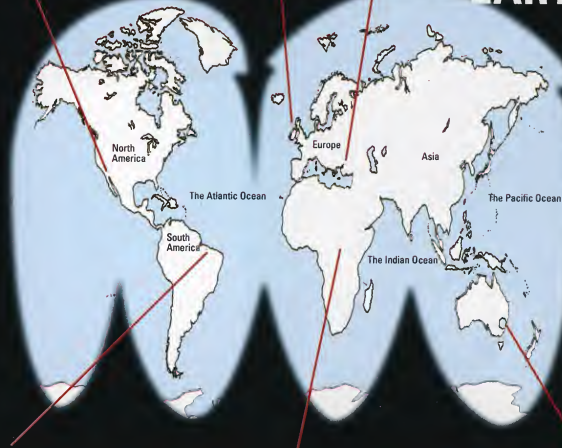


CALIFORNIA BASE OF ZION FORCES

BELFAST

ODESSA

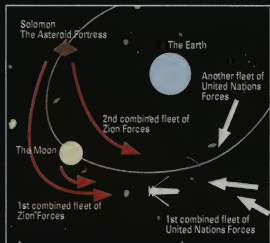
THE EARTH



**JABROW THE GLOBAL HEADQUARTERS
OF UNITED NATIONS FORCES**

AFRICA

THE SPOT WHERE A COLONY FELL



THE Battle Loum

U.C.0079.01.14-01.17





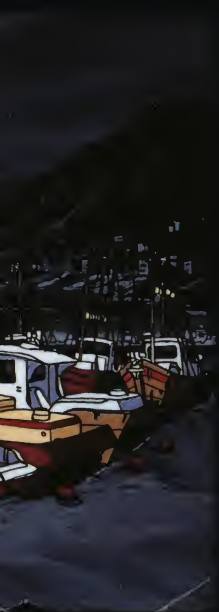
THE OPERATION ODESSA



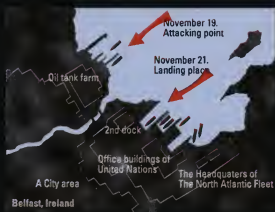
U.C.0079.11.07-11.09

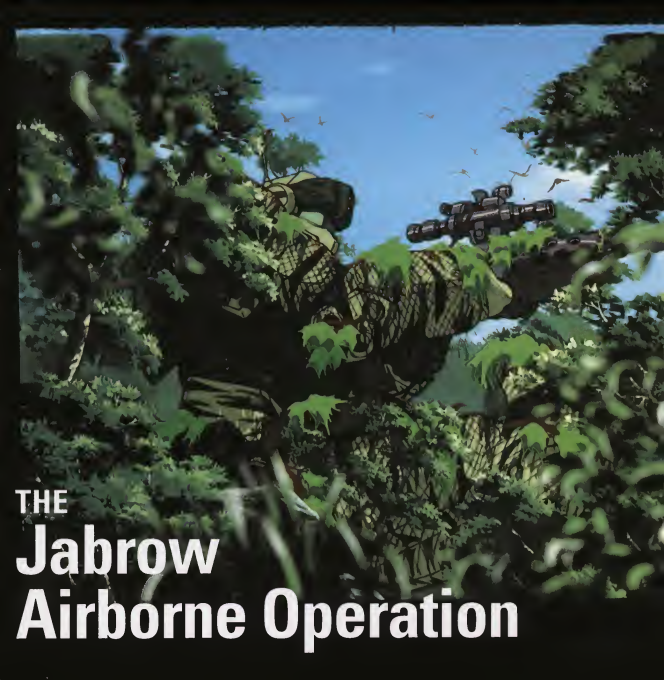
Belfast





U.C.0079.11.18-11.22



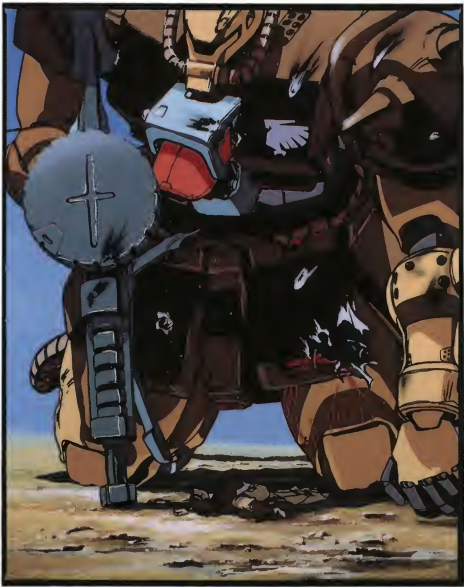


THE
Jabrow
Airborne Operation

U.C.0079.11.30-12.03



AFRICAN FRONT

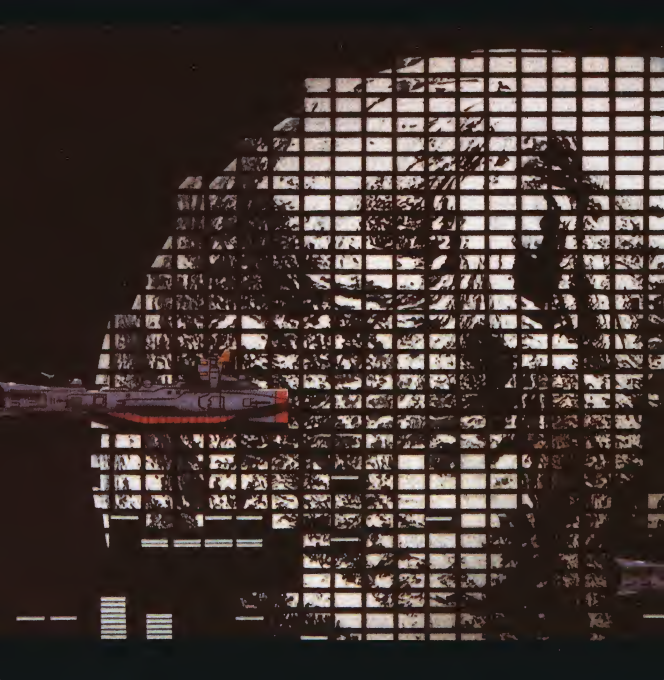


U.C.0079.12.05-12.15



OPERATION STAR 1 STAR

U.C.0079.12.24-12.25



THE SOLAR SYSTEM

U.C.0079.12.27







The Battle of AO-BAU-KU

U.C.0079.12.31



レビル

連邦最高の名将。全方面への指揮権を持つ。

ティアンム

艦隊司令。ブリティッシュ作戦を阻止した。

エルラン

連邦軍中將で、レビル将軍の補佐的存在。

ゴップ

ジャブローの提督。連邦高官の典型的人物。

バオロ

ホワイトベースの初代艦長。白髪の紳士。



ワッケイン

ルナツー司令官。ソロモン攻略戦にも参加。

リード

サラミス艦長。ホワイトベースを護衛する。

ブライト・ノア

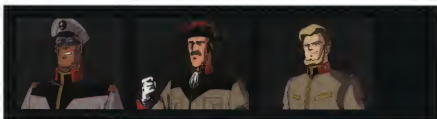
ホワイトベース艦長。若き英雄の一人。

マチルダ・アジャン

ミデア補給隊所属の女性。婚約者がいる。

ジャミトフ・ハイマン

0083戦役を機にティターンズを興す策略家。



バスク・オム

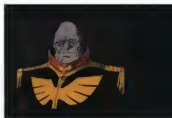
手段を問わぬ冷血漢。ティターンズ司令官。

ジャマイカン・ダニガン

ティターンズの幹部の一人。保守的な性格。

ブレックス・フォーラ

連邦の将校。後にエウゴの代表となる。



デギン・ザビ

ジオンの公王。
野心を追うのに疲れ果てる。



主な登場キャラクター



ギレン・ザビ

ジオン軍最高司令官。
戦略の天才。

ドズル・ザビ

宇宙攻撃軍司令官。
小細工を嫌う豪快な男。

キシリア・ザビ

突撃機動軍司令官。
諜報活動に定評がある。

ガルマ・ザビ

地球方面軍司令官。
戦闘機乗りとしても有名。

コンスコン

シャアに敵愾心を抱く。
宇宙機動部隊所属。



トワニング

キシリアの副官。
忠義心に厚い人物。

バロム

ドズルの妻子を連れソロ
モンを脱出した男。

マ・クベ

オデッサ基地の司令官
で、キシリアの懐刀。

シャア・アズナブル

別名“赤い彗星”。後の
ネオジオン軍総帥。

ランバ・ラル

ドズルに強く信頼された
ゲリラ戦のプロ。



ガイア

“黒い三連星”リーダー。
連携攻撃が得意。

ロンメル

アフリカ戦線の勇者。
戦後は地下に潜伏。

エギーユ・デラーズ

後に0083戦役を勃発さ
せたジオン軍の宿将。

シーマ・ガラハウ

ゲルググを駆る、海賊粉
いの女性士官。

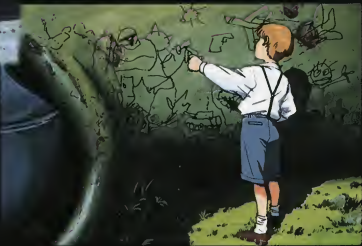
アナベル・ガトー

“ソロモンの悪夢”と呼
ばれるパイロット。



作画: 岩滝 智
川元利浩
窪岡俊之

“M.S.ERA”より



索引

【アルファベット】

CONTINUE 4
MA技術LV 12
MA技術研究 16
MS技術LV 12
MS技術研究 16
NEW GAME 4
OPTION 4
ZOC 27

【あ】

イドウ 26
移動 22
移動消費 14
打ち上げ 21
運動性 14
オート 25

【か】

階級 14
解任 17
開発 16
回復 28
格闘 14
攪乱膜 24
感知 24
基礎技術LV 13
基礎技術研究 16
局地戦 30
拠点 7・15
拠点数 12
研究 16
降格 17
行動設定フェイズ 6・20

攻撃 23
コウゲキ 26
攻撃実行フェイズ 6・29
コウゲキチュウシ 26

【さ】

最大物資 14
作戦行動の委任 18
索敵 23
散布 24
士気 13
指揮 14・31
指揮効果 31
指揮範囲 31
資金 11・12
資源 11・12
射撃 14
重要拠点 7
重要拠点数 12
昇格 17
情報 12
情報を見る 13
勝利条件 9・10
人事 17
進入 22
人物 14
セーブ 18
制圧 23
生産 21
戦略ライン 7・27
戦闘消費 14
戦略フェイズ 6・11
センサー 14
総収入 12
総生産量 12

【た】

待機 23
耐久 14
耐久力 13・14
タイレツヘンコウ 26
脱出 30
中止 23
駐留 22
諜報予算投入 12
適正 14
搭載 14・22
特殊 24
特別 18
突入 22

【な】

能力 25

【は】

廃棄 21
配属 17
発進 25
反応 14
疲労度 13
武装 14・25
負傷 29
部隊 7・13・22
部隊維持費 12
部隊消費量 12
部隊数 12・15
物資 13
分離 24
兵器 14
ヘクス 7
変形 24

【ま】

マップ 7
魅力 14

【や】

輸送 21

【ら】

ランク 14

バンダイゲームステーション

このソフトの内容に
ついてのご質問は、

03-3847-5090

受付時間／月～金曜日（祝日を除く）
10時～16時にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
- 受付時間外の電話は、おさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

〈お買い上げのお客様へ〉商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前、お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

（関東）台東区駒形2-5-5

〒111-8081 ☎ **03-3847-6666**

（関西）大阪市北区豊崎4-12-3

〒531-0072 ☎ **06-375-5050**

（中部）名古屋市昭和区御器所3-2-5

〒466-0051 ☎ **052-872-0371**

- 電話受付時間 月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございます。相談センターまでご一報ください。



注意

●健康上のご注意●

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する


使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があります。そのため、接続しないでください。

- このセガサターンCDは、 SEGA SATURN マークあるいは **[NTSC-J]** 表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

- セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。
- このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。



MOBILE SUIT GUNDAM

GIHREN'S GREED



CRI ADX
is a trademark
of CRI.

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN 専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

発売元

株式会社 **バンダイ**

エレクトロニクス事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081

T-13327G